

PORTA NIGRA

Serie Wielkich Autorów – cz.1

Gra Wolfganga Kramera i Michaela Kieslinga dla 2 do 4 graczy, w wieku od 12 lat

Augusta Treverorum powstało, aby być największym Rzymskim miastem na północ od Alp w późnym Cesarstwie Rzymskim. Założone w czasach Augustów, zbudowane zostało przez pokolenia rzymskich architektów, by stać się rezydencją Cesarską i miastem odnowicielem świata we wczesnym IV wieku. Pozostałości tych imponujących budowli można wciąż odwiedzać w współczesnym Trewirze, a wśród nich, przede wszystkim, maszyną Porta Nigra – „czarna brama”.

ELEMENTY GRY



1 plansza



4 tekturowe figurki mistrzów budownictwa

(po 1 w kolorze każdego gracza)



32 karty akcji

(po 8 w kolorze każdego gracza)

8 kart w twoim kolorze gracza stanowi twoją talię kart akcji.



10 kart zapasów



90 cegieł



51 monet

29 monet "1-sestercja"
12 monet "5-sestercji"
10 monet "10-sestercji"



60 Rzymian

(po 15 w kolorze każdego gracza)



kolor gracza

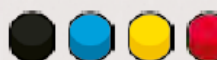
4 plansze gracza

(po 1 w kolorze każdego gracza)



4 znaczniki punktów zwycięstwa

(po 1 w kolorze każdego gracza)



12 znaczników akcji

(po 3 w kolorze każdego gracza)



1 znacznik rundy



28 kart honoru



20 kart budowy



18 żetonów pochodni



16 żetonów wpływu



4 znaczniki punktów zwycięstwa "+100/+200"

CEL GRY

W *Porta Nigra*, nadzorujesz budowę wspaniałych budowli starożytnego *Augusta Treverorum*. W swojej turze, zagrywasz jedną kartę akcji spośród dwóch kart ze swojej ręki, by określić jakie akcje będziesz mógł przeprowadzić. Musisz zbierać cegły i umieszczać je zgodnie z ich kolorem na 4 placach budowy na planszy. Ważne jest wyczucie czasu, gdy zbierzesz odpowiednie cegły, musisz poruszyć swojego mistrza budownictwa z kwartału do kwartału miasta, co kosztuje 1 monetę za kwartał, który trzeba przekroczyć. Z odpowiednim wyczuciem czasu, możesz również zbierać różnorodne karty budowy jako nagrodę za zaawansowanie niektórych ważnych sekcji budowli.

Na koniec swojej tury, ciągniesz 1 kartę akcji ze swojej talii kart akcji. Kiedy talia kart akcji każdego gracza jest pusta, runda się kończy i otrzymujesz zestaw monet i punktów zwycięstwa za każdą cegłę, którą zbudowałeś. Po dwóch rundach (lub trzech w grze na 2 graczy), gra się kończy i otrzymujesz punkty zwycięstwa, głównie za większość na placach budowy i za zestawy kart budowy, które zebrałeś. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa, który uważany jest za największego Rzymskiego architekta na północ od Alp.

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść **planszę** na środku stołu.
2. Umieść **cegły, monety (sestercje)**, znaczniki punktów zwycięstwa **"+100/+200"**, żetony pochodni i **żetony wpływu** obok planszy jako rezerwę. Rezerwa monet jest uważana za bank.
3. Pomieszaj **10 kart zapasów** i umieść je w zakrytym stosie dociągania obok planszy.
4. Umieść **znacznik rundy** na pierwszym polu toru rundy.
5. Potasuj i umieść zakryte karty budowy jako stos dociągania obok planszy. **Pociągnij 6 kart budowy** ze stosu dociągania i umieść je odkryte na 6 polach wystawki kart budowy.
6. Potasuj karty honoru i umieść je zakryte obok planszy. **Odsłoń 14 kart honoru** i umieść je odkryte na wystawce kart honoru. Wystawka kart honoru ma 7 pól kart. Umieść karty honoru w dwóch rzędach.
7. Każdy gracz bierze **20 sestercji** i **1 żeton pochodni** z rezerwy i umieszcza je w swoim obszarze gry.
8. Każdy gracz wybiera **kolor gracza** i wykonuje poniższe czynności:
 - Weź wszystkie następujące elementy w swoim kolorze: **planszę gracza, znacznik punktów zwycięstwa, tekturową figurkę mistrza budownictwa, 3 znaczniki akcji** i **5 Rzymian**. Umieść swój znacznik punktów zwycięstwa na polu "0" toru punktów zwycięstwa. Umieść mistrza budownictwa, 3 znaczniki akcji i 5 Rzymian obok swojej planszy gracza (czyli w swoim obszarze gry). Pozostali Rzymianie w twoim kolorze są umieszczani we wspólnej rezerwie obok planszy.
 - Weź **talie kart akcji w swoim kolorze**. Jeśli gracie w **4 graczy, usuń kartę akcji ze znakiem "tylko na 2 lub 3 graczy"** ze swojej talii kart akcji i odłóż ją do pudełka. Potasuj swoją talię i umieść ją zakrytą obok planszy gracza. Pociągnij 2 karty ze swojej talii kart akcji i weź je do ręki. Trzymaj karty w ręce ukryte przed innymi graczami.

Na końcu, odłóż wszystkie nieużywane elementy do pudełka.





ROZGRYWKA

Jeśli gracze na 2 graczy, gra trwa 3 rundy. Jeśli gracze na 3 lub 4 graczy, gra jest rozgrywana przez 2 rundy. Ustalcie losowo gracza startowego, używając ulubionego sposobu jego wylaniania. Rozpocznie on grę, wykonując pierwszą turę. Gra toczy się potem w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, z każdym graczem wykonującym turę, dopóki każdy gracz nie ma zagranych wszystkich swoich kart akcji. Po pierwszej rundzie (a także po drugiej rundzie w grze dwuosobowej), następuje pośrednia runda punktowania. Po ostatniej rundzie, odbywa się sekwencja punktowania końcowego.

Kwartały

Każdy sektor planszy jest nazywany **kwartałem** i każdy kwartał zawiera jeden z 4 budynków i jego place budowy: Amfiteatr, Bazylikę, Mury Miejskie i Porta Nigra. Każdy kwartał zawiera również jeden sklep na rynku cegieł.



Kwartał Bazyliki

Cegły i kolory

Wszystkie cegły są faktycznie szare, dostosowują one jedynie kolor poprzez umieszczenie w pewnych lokacjach. **Kiedy cegła została położona w dowolnej lokacji, jest ona w kolorze tej lokacji i zachowuje ją do końca gry.** Są trzy lokacje, gdzie cegła może być umieszczona: **sklep** na rynku cegieł, **osobiste zapasy** gracza na jego planszy gracza i **plac budowy** jednej z 4 budowli.



TURA GRACZA

Każda tura jest podzielona na 2 fazy:

1. Faza Uzupełniania:

- Sprawdź liczbę cegieł na rynku cegieł.
- Sprawdź liczbę kart budowy na wystawce kart budynków.
- Sprawdź liczbę kart honoru na wystawce kart honoru.

1. Faza Uzupełniania

a) Cegły: Na początku swojej tury, sprawdź liczbę cegieł na rynku cegieł. Jeśli jest tam **mniej niż 7 cegieł** łącznie, musisz uzupełnić rynek cegieł. Aby uzupełnić, pociągnij kartę ze stosu kart zapasów i umieść **1 cegłę w każdym sklepie oznaczonym** jako "+1" na karcie. Jeśli są tam już jakieś cegły, umieść nową cegłę na górze pozostałych. Powtarzaj tę procedurę, aż na rynku cegieł nie będzie **co najmniej 14 cegieł**. Umieść użyte karty zasobów na stosie kart odrzuconych. Jeśli stos kart zapasów się wyczerpie, pomieszaj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nowy, zakryty stos dociągania.

W **pierwszej turze gry**, musisz uzupełnić rynek cegieł pierwszy raz. W sposób opisany powyżej, dociągaj karty zapasów i umieszczaj cegły, aż nie będzie ich łącznie na rynku cegieł **przynajmniej 14**.

b) Karty Budowy: Sprawdź czy jest **6 kart budowy** na wystawce kart budowy. Jeśli jest tam mniej niż 6, uzupełnij wystawkę dociągając karty ze stosu kart budowy i dodając je odkryte. Jeśli stos dociągania kart budowy wyczerpie się, nie będzie już nowych kart budowy przez resztę gry.

c) Karty Honoru: Sprawdź, czy jest **14 kart honoru** na wystawce kart honoru. Jeśli jest tam ich mniej niż 14, uzupełnij wystawkę dociągając karty ze stosu dociągania kart honoru i dodając

2. Faza Akcji:

Wybierz 1 kartę akcji i rozegraj ją całkowicie. Użyj żetonów wpływu. Umieść rozstrzygniętą kartę akcji na swoim stosie kart odrzuconych i dociągnij 1 kartę akcji.

Przykład:

Na początku swojej tury, Nikola sprawdza rynek cegieł i okazuje się, że jest tam tylko 5 cegieł. Zaczyna uzupełniać rynek, ciągnąc kartę zapasów ze stosu kart. Karta wskazuje, że musi ona umieścić 1 żółtą, 1 czerwoną, 1 niebieską i 1 białą cegłę na ich odpowiednich sklepach na rynku. Po umieszczeniu tych 4 cegieł, jest ich na rynku łącznie 9. A więc Nikola ciągnie drugą kartę zapasów, która mówi, by dodała 3 nowe cegły. Teraz jest ich łącznie 12, czyli wciąż za mało, więc Nikola ciągnie kolejną kartę, która nakazuje jej umieścić w sklepach łącznie 4 cegły. Oznacza to, że na rynku jest 16 cegieł i żadna nowa karta nie jest dociągana.

Po uzupełnieniu rynku cegieł, Nikola sprawdza wystawkę kart budowy i widzi, że 2 kart brakuje, więc dociąga 2 karty ze stosu dociągania kart budowy i umieszcza je odkryte na wystawce kart budowy.

Potem sprawdza wystawkę kart honoru i dociąga 1 kartę, ponieważ jest ich tam tylko 13. Nikola jest teraz gotowa, aby kontynuować swoją turę, przeprowadzając swoją fazę akcji.



Karta zapasów wskazująca 1 białą, 1 niebieską, 1 czerwoną i 1 żółtą cegłę

2. Faza Akcji

Na początku swojej **pierwszej tury** gry, umieść swojego **mistrza budownictwa** w dowolnym kwartale planszy.

Zagraj 1 kartę akcji ze swojej ręki.

Liczba pochodni na dole zagranej karty wskazuje ile akcji możesz wykonać (2 lub 3 akcje). Jednakże, możesz wykonać tylko akcje, których ikona jest na karcie. **Każda akcja może być przeprowadzona tylko jednokrotnie**. Po użyciu akcji, umieść jeden ze swoich znaczników

akcji na ikonie tej akcji. Możesz przeprowadzić akcje na karcie w **dowolnej kolejności**.

Możesz także użyć **żetonu pochodni** ze swojego obszaru gry do przeprowadzenia dodatkowej akcji. Umieść żeton pochodni na ikonie darmowej akcji na zagranej karcie i rozstrzygnij wybraną akcję. Możesz użyć tyle żetonów pochodni podczas jednej tury, ile chcesz pod warunkiem, że jest jeszcze jakaś pozostała ikona darmowej akcji.

W dowolnym momencie podczas swojej tury, możesz wykonać **akcje wpływu**, zwracając żetony wpływu do rezerwy. Nie ma limitu liczby żetonów wpływu, które możesz wydać na akcje wpływu. Jednakże, możesz tylko kupić **do 1 karty honoru** na turę.

Na koniec swojej tury, zwróć wszystkie użyte znaczniki akcji do swojego obszaru gry i oddaj wszystkie użyte żetony pochodni do rezerwy. Potem umieść kartę akcji, którą zagrałeś na stosie kart odrzuconych obok swojej planszy gracza. Następnie, **pociągnij jedną kartę** ze swojego stosu kart akcji, jeśli to możliwe. Jeśli nie możesz dociągnąć nowej karty, ponieważ twój stos dociągania jest pusty, będziesz miał w ręku tylko 1 kartę na swoją następną turę. W swojej ostatniej turze rundy, musisz zagrać tę ostatnią swoją kartę akcji z ręki.

Przykład:

Ta karta akcji pozwala Courtney przeprowadzić 2 akcje, bo karta pokazuje 2 na dole 2 pochodnie.

Wybiera ona 1 z ikon akcji, rozstrzyga swoją akcję i przykrywa ikonę znacznikiem akcji. Potem wybiera jedną z nieprzykrytych akcji, rozstrzyga ją i przykrywa innym znacznikiem akcji. Na karcie akcji pozostała jedna ikona akcji nieprzykryta. Jeśli Courtney także chce rozegrać tę ostatnią akcję, musiałaby użyć żetonu pochodni.



AKCJE

Każda karta akcji ma różną kombinację ikon akcji. Jest 5 różnych akcji.

- A. Kup 1 cegłę
- B. Umieść 1 element budynku
- C. Weź 1 żeton wpływu
- D. Weź 1 żeton pochodni
- E. Weź monety

A. Kup 1 cegłę

Ta ikona akcji pozwala ci kupić dokładnie 1 cegłę ze sklepu na rynku cegiel. Większość ikon kupna pokazuje kolor sklepu, z którego musisz cegłę kupić. Tylko ikona w kolorze szarym (ze znakiem zapytania) pozwala na zakup z dowolnego sklepu.

Ważne: aby kupić cegłę ze sklepu, twój mistrz budowlany musi być w kwartale tego sklepu!

Żeby kupić 1 cegłę, wykonaj poniższe 2 kroki:

1. Jeśli to konieczne, przemieść swojego mistrza budowlanego do kwartalu zawierającego sklep i zapłać wszystkie koszty za swój ruch.
2. Kup 1 cegłę z tego sklepu na rynku cegiel. Umieść cegłę w twoich zasobach osobistych na swojej planszy gracza.

Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli nie masz dość sestercji do opłacenia ruchu mistrza budownictwa lub do zakupu cegły określonego koloru.



1. Porusz swojego mistrza budownictwa

Jeśli to konieczne, przesun swojego mistrza budownictwa w kierunku **zgodnym z ruchem wskazówek zegara** do kwartalu zawierającego sklep w kolorze, odpowiadającym wybranej akcji. **Uwaga: Nie jest dozwolony ruch przeciwny do ruchu wskazówek zegara.**

Musisz zapłacić 1 sestercję do banku za każdą granicę kwartalu, którą twój mistrz budownictwa przekracza.



Biały sklep jest specjalny, bo jest jedynym sklepem, który jest częścią wszystkich 4 kwartałów a więc jest dostępny z każdego z 4 kwartałów.



Przykład:

Karta akcji, którą zagrał Tomasz pokazuje czarną ikonę kupna, a czarny sklep ma 1 cegłę. Tomasz decyduje się użyć tej akcji. Niestety, jego mistrz

budownictwa jest w kwartale zawierającym sklep czerwony. A więc Tomasz musi poruszyć swojego mistrza budownictwa w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara przez dwie granice kwartałów, aby dojść do czarnego sklepu: od kwartału czerwonego sklepu do kwartału sklepu żółtego i stamtąd do kwartału ze sklepem czarnym. Aby poruszyć swojego mistrza budownictwa do kwartału czarnego sklepu, Tomasz musi zapłacić 2 sesterce, ponieważ przekracza on 2 granice kwartałów. Jeśli miałby białą ikonę zakupu, Tomasz mógłby pozostawić swojego mistrza budownictwa w kwartale początkowym, ponieważ biały sklep jest dostępny z każdego kwartału.



2. Kup 1 cegłę

Kup dokładnie 1 cegłę ze sklepu.

Żeby kupić cegłę ze sklepu czerwonego, niebieskiego, czarnego lub żółtego, musisz użyć ikony zakupu w kolorze danego sklepu lub ikony szarej oznaczającej „kolor dowolny”. Twój mistrz budownictwa musi także być w kwartale tego sklepu. Żeby kupić cegłę ze sklepu białego, musisz użyć białej ikony zakupu lub szarej („dowolny kolor”) ale twój mistrz budownictwa może być w dowolnym kwartale.

Koszt cegły zależy od jej koloru i musi być opłacony do banku: **czarna cegła kosztuje 1 sesterce, niebieska 2 sesterce, czerwona 3 sesterce, żółta 4 sesterce a biała 5 sesterce**. (Te koszty są również oznaczone na

twojej planszy gracza). Po opłaceniu ceny, weź cegłę z jej sklepu i umieść ją w swoich zasobach osobistych tego koloru na swojej planszy gracza. Jeśli masz już cegły w tym kolorze, umieść nową cegłę na ich szczycie.

Przykład (cd):

Tomasz używa czarnej ikony zakupu, co pozwala mu kupić 1 czarną cegłę z czarnego sklepu. Jego mistrz budownictwa jest w kwartale czarnego sklepu, więc płaci on 1 sesterce do banku i bierze 1 czarną cegłę z czarnego sklepu. Umieszcza tą nową cegłę w swoich zasobach osobistych czarnych cegieł na swojej planszy gracza.



Ważne: Jeśli sklep w kolorze ikony zakupu jest pusty, nie możesz kupić cegły w tym kolorze. Jednakże, ta ikona zakupu potem automatycznie działa w każdym aspekcie jako ikona szara („dowolny kolor”).



Przykład:

Ponieważ czarny sklep jest pusty, Tomasz może użyć czarnej ikony zakupu na swojej karcie akcji, żeby kupić cegłę dowolnego innego dostępnego koloru. Nadal musi być w kwartale sklepu tego innego koloru, aby z niego kupić.

B. Umieść 1 element budowli

Ta ikona akcji pozwala ci umieścić **dokładnie 1 element budowli** na **pustym** placu budowy w kwartale, w którym znajduje się twój mistrz budowlany. Element budowli jest **stosem 1 do 8 cegieł w jednym kolorze**.



Każda z czterech budowli ma kilka placów budowy i każdy plac budowy pokazuje co jest **wymagane**, by umieścić element budowli na nim (określone przez kolor i liczbę ikon cegieł). Place budowy w **Porta Nigra** zawsze pokazują tylko pojedynczą ikonę cegły, by oznaczyć wymagany kolor elementu budynku. Ile cegieł tego koloru użyjesz do tworzenia swojego elementu budowli to twoja sprawa. Jednakże liczba cegieł, to przynajmniej 3 i najwyżej 8.

Ważne: Musisz umieścić **1 ze swoich Rzymian** na górze swojego elementu budowli. Dlatego, możesz tylko przeprowadzić tę akcję, jeśli masz Rzymianina w swoim obszarze gry, możliwego do umieszczenia.

Aby użyć tej akcji, wykonujesz te 3 kroki:

1. Wybierz 1 pusty plac budowy budowli dla której masz wymagane cegły w swoich zasobach osobistych i jeśli to konieczne, porusz swojego mistrza budownictwa do kwartału tej budowli, placąc związany z ruchem koszt.
2. Ustaw element budowli, który pasuje do wymagań wybranego placu budowy i umieść jednego ze swoich Rzymian na jego szczycie.
3. Zdobądź punkty zwycięstwa wybranego placu budowy i sprawdź pasujące karty budynków. Umieść element budowli razem ze swoim Rzymianinem na wybranym placu budowy i potem sprawdź nagrody mistrza budownictwa.



1. Wybierz plac budowy i porusz swojego mistrza budownictwa

Wybierz 1 pusty plac budowy do którego masz wymagane cegły w zasobach osobistych. Jeśli to konieczne, przesun swojego mistrza budownictwa w **kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara** do kwartału zawierającego wybrany plac budowy. *Uwaga: Nie jest dozwolony ruch w kierunku przeciwnym. Możesz zbudować tylko w kwartale, gdzie jest twój mistrz budownictwa.*

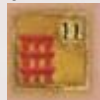
Musisz zapłacić 1 sestercję do banku za każdą granicę kwartału, którą twój mistrz budownictwa przekracza. Nie jest dozwolony ruch, jeśli nie możesz opłacić tych kosztów.

2. Ustaw element budowli

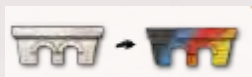
Ze swoich zasobów osobistych, weź stos cegieł, które pasują liczbą i kolorem do wymagań wybranego placu budowy. Te cegły tworzą twój element budowli. Potem umieść 1 ze swoich Rzymian na górze tego elementu budowli, by oznaczyć, że jest twój.

Przykład:

Amfiteatr ma jeden plac budowy, który wymaga 3 czerwonych cegieł. Jeśli chcesz umieścić tam element budowli, musisz ułożyć 3 czerwone cegły ze swoich zasobów osobistych i umieścić na ich szczycie 1 swojego Rzymianina. Jako alternatywę, mógłbyś także użyć 1 lub więcej białych cegieł.



Białe cegły są szczególne, bo mogą być także użyte jako cegły dowolnego innego koloru. Kiedy układasz element budowli, możesz zawsze zastąpić dowolną cegłę wymaganego koloru na jedną ze swoich białych cegieł.



3. Zbierz nagrody i umieść element budowli

Wykonujesz to w 4 krokach:

a. Punkty zwycięstwa

Zdobywasz punkty zwycięstwa, które są oznaczone na wybranym placu budowy, przesuając swój znacznik punktów zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól.



W Porta Nigra zdobyczasz punkty zwycięstwa zgodnie z liczbą i kolorem cegieł, które użyłeś do ułożenia swojego elementu budowli. Dostajesz 1 punkt zwycięstwa za cegłę czarną, 2 za cegłę niebieską, 3 za czerwoną, 4 za żółtą i 5 za białą.

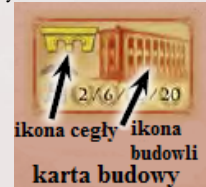
b. Nagroda karty budowy

Sprawdź czy jest karta budowy na wystawce kart budowy, która:

- pokazuje ikonę budowli do której wybrany przez ciebie plac budowy należy ORAZ
- pojedyncza ikona cegły pasuje **kolorem** do ikony cegły wybranego przez ciebie placu budowy.

Jeśli jest pasująca karta budowy, weź tę kartę budowy i umieść ją w swoim obszarze gry.

Zbierając karty budowy, otrzymujesz dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry.



c. Umieść element budowli

Umieść element budowli na wybranym placu budowy.

d. Nagroda mistrza budownictwa

Po tym jak umieściłeś element budowli, sprawdź czy (i jak często) uruchamia to nagrodę mistrza budownictwa tej budowli. Specjalna nagroda mistrza budownictwa jest uruchamiana za każdym razem, gdy **łącznie** liczba twoich cegieł w **tej budowli** osiąga **nową wielokrotność 3** (czyli twoja 3, 6, 9 cegła itd., umieszczona w tej budowli, uruchomi tę nagrodę jednokrotnie). Natychmiast zbierasz odpowiednią nagrodę za każdym razem, kiedy zostanie wywołana.



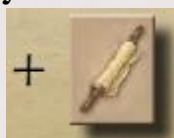
Na koniec instrukcji szczegółowo opisano 4 budowle i ich nagrody mistrza budownictwa.

Przykład (umieszczenie 1 elementu budowli i zebranie nagród):

Michał decyduje użyć ikony na swojej karty akcji "umieść 1 element budowli", by umieścić element budowli. Wybiera plac budowy Bazyliki, który wymaga 2 żółtych cegieł. Przesuwa swojego mistrza budownictwa do kwartału zawierającego Bazylikę, płacąc 1 sestercję, gdyż przekracza on jedną granicę kwartału. Układa element budowli z 2 żółtych cegieł ze swoich zasobów osobistych i umieszcza 1 ze swoich Rzymian na jego szczycie. Otrzymuje natychmiast 9 punktów zwycięstwa. Potem Michał sprawdza wystawkę kart budowy, gdzie znajduje kartę budowy Bazyliki z żółtą ikoną cegły i bierze ją. Następnie umieszcza swój element budowli na placu budowy. Po umieszczeniu tych 2 nowych cegieł Michał ma łącznie 4 cegły w Bazylice. Ponieważ ma on teraz więcej niż 3 cegły, uruchamia to raz nagrodę mistrza budownictwa Bazyliki (co daje mu 1 żeton pochodni i 1 Rzymianina w kolorze gracza). Jeśli później Michał będzie miał w Bazylice łącznie 6 cegieł, umieszczając na jej placu budowy kolejne 2 cegły, wyzwoli to nagrodę mistrza budownictwa raz jeszcze.

C. Weź 1 żeton wpływu

Weź 1 żeton wpływu z rezerwy i umieść go w swoim obszarze gry. Żetony wpływu są używane do płacenia za akcje wpływu. Zobacz "Akcje wpływu" poniżej.



Akcje Wpływu

W każdym czasie podczas swojej tury, możesz zapłacić żetony wpływu do rezerwy w celu przeprowadzenia dowolnej z następujących akcji wpływu:

Raz na turę, możesz kupić 1 kartę honoru z wystawki kart honoru.

Zapłać koszty pokazane na górze karty honoru i rozstrzygnij natychmiast jej efekt. Potem zwróć kartę honoru do pudełka.

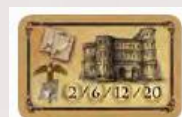


- Większość kart kosztuje tylko żetony wpływu (między 1 a 3), ale niektóre wymagają byś **odrzuć dodatkowe karty** ze swojego obszaru gry. Te karty są pokazane w prawej górnej części karty honoru.

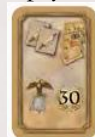
Przykład: odrzuć 4 karty budowy, pokazujące różne ikony budowlne



- Większość kart honoru jest rozstrzyganych natychmiast, poza tymi, które są **substytutami kart budowy** lub **kartami punktowania końcowego**. Te karty są umieszczane w twoim obszarze gry i wywołują efekt podczas punktowania końcowego. (Zobacz "Punktowanie końcowe".)



zamienna karta budowy (koszt 2 wpływu i ma ikonę budowy)



karta punktowania końcowego (koszt 1 żeton wpływu i wymaga odrzucenia pewnych kart)

- Zobacz na koniec instrukcji, dla przeglądu i wyjaśnień kart honoru.

Zapłać 2 żetony wpływu i **weź 1 Rzymianina** swojego koloru z rezerwy i umieść go w swoim obszarze gry.



Zapłać 2 żetony wpływu a **potem użyj akcji "Umieść 1 element budowlne"**.



Przykład:

Nikola zgromadziła 3 żetony wpływu w poprzednich rundach. Teraz wydaje 1 z nich na 1 kartę honoru, która pokazuje koszt 1 żeton wpływu i natychmiast rozstrzyga jej efekt. Ponieważ potrzebuje również Rzymian, płaci 2 żetony wpływu, żeby dodać jednego Rzymianina z rezerwy do jej obszaru gry.

D. Weź 1 żeton pochodni



Weź 1 żeton pochodni z rezerwy i umieść go w swoim obszarze gry.

E. Weź monety



Weź tyle sestercji z banku ile pokazuje ikona (3, 4 lub 5) i umieść je w swoim obszarze gry.

Akcja specjalna: Pochodnie na monety

Twoje pochodnie mogą także być użyte do wzięcia 1 sestercji za pochodnię z banku. Oznacza to, że możesz **albo** utracić jedną z twoich dozwolonych akcji ze swojej karty akcji **albo** zwrócić 1 żeton pochodni do rezerwy, by wziąć 1 sestercję. Jeśli tracisz jedną ze swoich akcji ze swojej karty akcji, przykryj ikonę pochodni na swojej karcie jednym ze swoich znaczników akcji, by oznaczyć, że utraciłeś tę akcję.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się po tym jak ostatni gracz w kolejności tury zagrał swoją ostatnią kartę akcji i rozstrzygnął ją. Jeśli była to ostatnia runda dla tej liczby graczy, gra się kończy (zobacz poniżej).

W innym przypadku, następuje pośrednie punktowanie rundy:

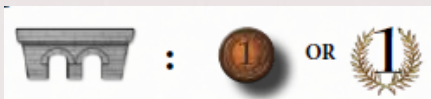
Gra dwuosobowa

Po **pierwszej i drugiej rundzie**, każdy gracz - w kolejności tury - przeprowadza następujące 2 kroki:

1. Zlicza **łącznie liczbę cegieł**, które umieścił na planszy (łącznie we wszystkich 4 budowlach).
2. Dzieli tę liczbę zgodnie z potrzebami między sesterce i punkty zwycięstwa.

Weź wybraną sumę sesterce z banku i dodaj wybraną sumę punktów zwycięstwa.

Po tym jak każdy gracz weźmie swoje sesterce i doliczy swoje punkty zwycięstwa, rozpoczyna się nowa runda.



Gra na 3 lub 4 graczy

Po **pierwszej i drugiej rundzie**, każdy gracz - w kolejności tury - przeprowadza następujące 2 kroki:

1. Zlicza **łącznie liczbę cegieł**, które umieścił na planszy (łącznie we wszystkich 4 budowlach) i **podwaja** tę liczbę.
2. Dzieli tę liczbę zgodnie z potrzebami między sesterce i punkty zwycięstwa.

Weź wybraną sumę sesterce z banku i dodaj wybraną sumę punktów zwycięstwa.

Po tym jak każdy gracz weźmie swoje sesterce i doliczy swoje punkty zwycięstwa, rozpoczyna się nowa runda.



Przykład: Pośrednie punktowanie rundy

Po **pierwszej rundzie** w grze czteroosobowej, Tomasz zlicza wszystkie swoje cegły, jakie ma we wszystkich budowlach. Zbudował łącznie 10 cegieł. Ponieważ jest to gra czteroosobowa, podwaja tę liczbę i ma łącznie 20, które dzieli na 15 punktów zwycięstwa i 5 sesterce. Otrzymuje 15 punktów na torze i bierze 5 sesterce z banku.

Rozpoczęcie nowej rundy

Rozpocznij nową rundę wykonując następujące kroki:

1. Gracz z najmniejszą liczbą punktów zwycięstwa wskazuje gracza startowego na kolejną rundę (może wybrać siebie). W razie remisu, gracza startowego ustala gracz młodszy.
2. Gracz startowy przesuwając znacznik rundy na następne pole.
3. Każdy gracz tasuje swoje karty akcji ze stosu kart odrzuconych i umieszcza je jako nowy stos dociągania obok swojej planszy gracza.
4. Każdy gracz ciągnie 2 karty akcji ze swego stosu dociągania do swojej ręki. Potem gracz startowy przeprowadza swoją turę jak zwykle.

KONIEC GRY

Gra się kończy na koniec rundy, w której znacznik rundy osiągnie ostatnią rundę wskazaną dla danej liczby graczy. W grze na 2 graczy, gracie 3 kompletne rundy. W grze na 3 lub 4 graczy, gracie 2 kompletne rundy. Gra może skończyć się wcześniej, jeśli co najmniej 1 z dwóch warunków zostanie spełniony:

- Podczas tury dowolnego gracza rezerwa cegieł **oraz** rynek cegieł są całkowicie wyczerpane.
- Gracz umieszcza swój 15 element budowli, a więc nie ma już więcej Rzymian pozostałych w jego obszarze gry lub rezerwie.

Gracz podczas którego tury jeden lub oba te warunki zostały spełnione, otrzymuje natychmiast 5 punktów zwycięstwa a potem kończy rozgrywanie swej bieżącej karty akcji.

Potem każdy pozostały gracz kontynuuje rozgrywanie **jednej końcowej tury**.

Po tym jak gra się skończy, przeprowadź sekwencję punktowania końcowego.

Uwagi ogólne:

- Liczba **cegieł jest ograniczona**. Jeśli rezerwa cegieł jest pusta, żadna nowa cegła nie wejdzie już więcej do gry.
- Liczba **Rzymian** w kolorze gracza jest **ograniczona do 15**.
- Rezerwa **monet, żetonów pochodni** lub **żetonów wpływu** jest uważana za **nieskończoną**. Jeśli kiedykolwiek wyczerpie się zasób, któregoś z tych komponentów, użyj zamienników.

- Jeśli twój znacznik punktów zwycięstwa przekroczy pole 99, umieść znacznik punktów zwycięstwa "+100/+200" stroną "+100" do góry przed sobą. Jeśli twój znacznik punktów

zwycięstwa powinien minąć pole 99 drugi raz, obróć leżący przed tobą znacznik na stronę "+200".

Sekwencja punktowania końcowego

Po tym jak gra się skończy, wykonaj poniższą sekwencję punktowania:



1. Punktowanie zestawów kart: dostajesz punkty zwycięstwa za zebrane przez siebie zestawy kart budowy.
2. Karty punktowania końcowego: zdobywasz punkty zwycięstwa za swoje karty punktowania końcowego.
3. Punktowanie obszaru gry: zdobywasz punkty zwycięstwa za Rzymian, sestercje, żetony wpływu, żetony pochodni i cegły w swoim obszarze gry.
4. Punktowanie większości: zdobywasz punkty zwycięstwa za większość w budowlach.

1. Punktowanie zestawów kart

Stwórz zestawy z zebranych przez siebie kart budowy (włączając zamienne karty budowy). Każdy zestaw może obejmować **do 4 kart** i każda karta tego zestawu musi pokazywać **inną budowlę** (różne kolory wymagań nie są wystarczające).

Zdobywasz punkty zwycięstwa za każdy zestaw jak poniżej:

- Zestaw tylko **jednej** karty budowy daje 2 punkty zwycięstwa.
- Zestaw **dwóch** różnych kart budowy daje 6 punktów zwycięstwa.
- Zestaw **trzech** różnych kart budowy daje 12 punktów zwycięstwa.
- Zestaw **czterech** różnych kart budynku daje 20 punktów zwycięstwa.

Przykład: Nikola ma dwa zestawy, jeden z 3 różnymi kartami budowy a drugi tylko z 1 kartą budowy:



12 punktów



2 punkty

2. Karty punktowania końcowego

Zdobywasz punkty zwycięstwa pokazane na każdej karcie punktowania końcowego w twoim obszarze gry.

Zauważ, że **musiałeś odrzucić 4 karty budowy z 4 różnych budowli, by otrzymać kartę 30 punktów**

zwycięstwa w dodatku do zapłacenia 2 żetonów wpływu. A więc **nie punktujesz tych odrzuconych kart budowy podczas sekwencji punktowania końcowego.**

Kiedy kupiłeś kartę 42 punktów zwycięstwa, odrzuciłeś kartę 30 punktów i żeby kupić kartę 56 punktów musiałeś odrzucić kartę 42 punktów zwycięstwa. Odrzucone karty wypadają z gry.



3. Punktowanie obszaru gry

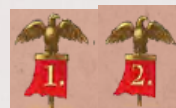
Zapunktuj elementy pozostałe w twoim obszarze gry: Dostajesz **1 punkt zwycięstwa** za każdego Rzymianina, za każde 3 sestercje, za każdy żeton wpływu, za każdy żeton pochodni i za każdą cegłę na twojej planszy gracza.



4. Punktowanie większości

Na końcu, przyznawane są punkty zwycięstwa w każdej z 4 budowli za **większość w cegłach**. W zależności od budowli, większości mogą być stosowane do całej konstrukcji lub pewnych części tej budowli. (Zobacz w dalszej części instrukcji szczegółowy opis punktowania większości w każdej budowli.)

W każdej zapunktowanej części, gracz z największą liczbą cegieł i gracz z drugim wynikiem w liczbie cegieł otrzymują punkty zwycięstwa. **W razie remisu**, remisowy wygrywa ten gracz, który umieścił cegły o większej wartości w punktowanej części. Wartość cegły jest równa kosztowi jej koloru na planszy gracza. Białe cegły są najcenniejsze, czarne są najmniej cenne.





Zwycięzca

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa wygrywa grę. W razie remisu, jest kilku zwycięzców.

REGUŁY BUDOWLI

Bazylika

Bazylika składa się z 2 rzędów: A i B, z 5 placami budowy w każdym.



kwartał Bazyliki

Nagrody mistrza budownictwa

Weź 1 żeton pochodni i 1 Rzymianina w swoim kolorze z rezerwy i umieść ich w swoim obszarze gry. Ta nagroda jest uruchamiana za każdym razem, gdy łączna liczba twoich cegieł w Bazylice osiągnęła 3 lub kolejną wielokrotność 3.



Przykład:

Michał najpierw umieścił element budowli z 2 niebieskimi cegłami w rzędzie A, co nie uruchomiło nagrody mistrza budownictwa. Ale w turze późniejszej, umieścił element budowli z 2 czerwonymi cegłami w rzędzie B, a więc uruchomił nagrodę mistrza dzięki umieszczeniu trzeciej cegły, ponieważ ma obecnie w Bazylice 4 cegły. A więc bierze żeton pochodni i Rzymianina z rezerwy.

Punktowanie większości

Rzędy A i B w Bazylice są punktowane oddzielnie. Ktokolwiek umieścił najwięcej cegieł w rzędzie, otrzymuje 12 punktów zwycięstwa, ktokolwiek był drugi w liczbie cegieł w rzędzie dostaje 6 punktów zwycięstwa. Remisy rozstrzyga wartość cegieł.

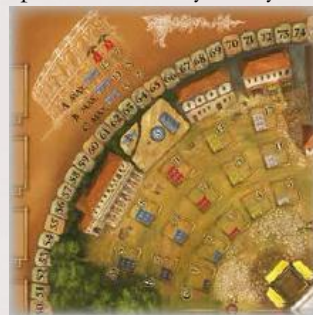
A	MAX.		12	6
B	MAX.		12	6

Przykład:

Podczas sekwencji punktowania końcowego, Courtney ma jeden element budowli z 4 białymi cegłami w rzędzie A i wygrywa większość przed Michałem, który ma 2 elementy budowli: jeden z 2 żółtymi cegłami i jeden z 2 niebieskimi cegłami. W rzędzie B Michał wygrywa, ponieważ jest jedynym graczem, który zbudował tam element budowli. Courtney zdobywa 12 punktów zwycięstwa a Michał łącznie 18.

Amfiteatr

Amfiteatr składa się z 3 rzędów: A, B i C, z 5 placami budowy każdy.



kwartał Amfiteatru

Nagroda mistrza budownictwa

Weź 5 sestercji i 1 Rzymianina w swoim kolorze z rezerwy i umieść ich w swoim obszarze gry. Ta nagroda jest uruchamiana za każdym razem, gdy łączna liczba twoich cegieł w Amfiteatrze osiągnie 3 lub kolejną wielokrotność 3.



Specjalne zasady kart budowy:

Nie możesz nigdy otrzymać karty budowy Amfiteatru, przez umieszczenie elementu budowli w rzędzie C Amfiteatru.

Punktowanie większości

Każdy rząd (A, B i C) Amfiteatru jest punktowany oddzielnie. Ktokolwiek umieścił najwięcej cegieł w rzędzie otrzymuje punkty zwycięstwa zgodnie z poniższą tabelą.

Remisy rozstrzyga się na korzyść tego, kto ma cegły większej wartości.

			
A MAX.			
B MAX.			
C MAX.			

Przykład:

Tomasz zbudował element budowli z 3 cegieł żółtych w rzędzie A Amfiteatru a Nikola jeden z 3 cegieł czerwonych. Tomasz wygrywa większość, bo jego żółte cegły są warte 4 sestercje każda, a Nikoli tylko 3 sestercje każda. A więc dostaje on 15 punktów zwycięstwa a Nikola tylko 5.

Mury Miejskie

Mury miejskie składają się z jednego rzędu z 10 placami budowy.



kwartał Murów miejskich

Nagrody mistrza budownictwa

Weź 1 cegłę z rezerwy i umieść ją w swoich zasobach osobistych białych cegieł. Ta nagroda jest uruchamiana za każdym razem, gdy łączna liczba twoich cegieł na Murach miejskich osiągnie 3 lub kolejną wielokrotność 3.



Punktowanie większości

Ktokolwiek umieścił najwięcej cegieł na placach budowy Murów miejskich, otrzymuje 20 punktów zwycięstwa. Ktokolwiek był drugi w liczbie umieszczonych cegieł, otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. Remisy są rozstrzygane na korzyść tego, który posiada cegły o większej wartości.

			
MAX.			

Porta Nigra

Porta Nigra ma 9 placów budowy.



kwartał
Porta Nigra

Specjalne wymagania placów budowy

Każdy plac budowy w Porta Nigra pokazuje tylko pojedynczą ikonę cegły, by wskazać kolor jakiego wymaga element budowli. Liczba cegieł, której używasz do stworzenia elementu budowli zależy od ciebie ale musisz umieścić co najmniej 3 cegły i nie więcej niż 8 cegieł w tym kolorze.

Punkty zwycięstwa za elementy budowli

Punkty zwycięstwa zdobywane za umieszczenie elementu budowli na placu budowy w Porta Nigra zależą od koloru i liczby cegieł, które użyłeś. Za każdą cegłą twojego elementu budowli dostajesz punkty wg zasad:

	: 5		: 4		: 2
	: 3		: 1		

Uwaga: Jeśli używasz białej cegły jako zamiennika za cegłę innego koloru, liczy się ona jako cegła tego innego koloru na potrzeby punktowania.

Nagroda mistrza budownictwa

Weź 1 zeton wpływu i 2 Rzymian w swoim kolorze z rezerwy i umieść ich w swoim obszarze gry.

Ta nagroda jest uruchamiana za każdym razem, gdy łączna liczba twoich cegieł w Porta Nigra osiągnie 3 lub kolejną wielokrotność 3.



Punktowanie większości

Wysokość elementów budowli w Porta Nigra może się różnić od 3 do 8 cegieł. Kiedy są przyznawane punkty za większości, **każdy poziom jest punktowany oddzielnie**, zaczynając od poziomu 3 i idąc w górę aż do poziomu 8 (jeśli jest). Na każdym poziomie,

zaangażowani gracze liczą swoje **elementy budowli** tej wysokości. Ktokolwiek ma więcej elementów budowli na tej wysokości, zajmuje miejsce pierwsze. Remisy są rozstrzygane na rzecz tego, kto ma cegły większej wartości. Jeśli remis nie jest rozstrzygnięty, wszyscy remisujący dostają punkty zwycięstwa za kolejne miejsce. (W razie remisu na pierwszym miejscu, wszyscy remisujący gracze dostają punkty za miejsce drugie. W razie remisu na miejscu drugim, remisujący nie dostają punktów). Na każdym poziomie, punkty zwycięstwa za pierwsze i drugie miejsce wynoszą:

		
8.		
7.		
6.		
5.		
4.		
3.		
		
		

Przykład – Umieszczanie elementu budowli w Porta Nigra

Nikola przesunęła swojego mistrza budownictwa do kwartalu Porta Nigra i chce tam umieścić element budowli. Ma 6 cegieł żółtych w swoich osobistych zasobach i 1 cegłę białą. Ponieważ wciąż jest wolny plac budowy, który wymaga cegieł żółtych, wybiera ten plac. W dodatku do 6 cegieł żółtych, używa również swojej cegły białej przy tworzeniu elementu budowli składającego się z 7 cegieł żółtych. Otrzymuje za to 28 punktów zwycięstwa (7 x 4). Potem sprawdza wystawkę kart budowy czy jest pasująca karta budowy, ale żadnej nie znajduje. Na koniec umieszcza element budowli na placu budowy i sprawdza jak często uruchamiana jest nagroda mistrza budownictwa: ma już w Porta Nigra jeden inny element budowli składający się z 3 cegieł, który wcześniej uruchomił już raz nagrodę mistrza. Jej 7 nowych cegieł daje jej łącznie 10 cegieł. To uruchamia nagrodę mistrza budownictwa dwa razy: raz za osiągnięcie łącznie 6 cegieł i raz za osiągnięcie łącznie 9 cegieł. Dlatego bierze ona 4 swoich Rzymian i 2 żetony wpływu z rezerwy. Dla sekwencji punktowania większości na koniec gry, jest ona brana pod uwagę dla większości poziomu 3 i poziomu 7.

Ikony Akcji



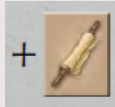
Ikony zakupu



Ikona "Umieść 1 element budowli"



Weź X sestercji z banku



Weź 1 żeton wpływu z rezerwy



Weź 1 żeton pochodni z rezerwy

Pozostałe ikony



Weź 1 Rzymianina w swoim kolorze z rezerwy i umieść go w swoim obszarze gry



Pochodnie na monety



Weź 1 cegłę z rezerwy i umieść ją w odpowiedniej sekcji twoich zasobów osobistych



Natychmiast zdobywasz X punktów zwycięstwa



Zdobywasz podczas sekwencji punktowania końcowego



Użyj białej cegły jako dowolnego innego koloru, kiedy tworzysz element budowli



Jeśli sklep z właściwą ikoną kupna jest pusty, ta ikona kupna zamienia się w szarą ikonę kupna

Przegląd kart honoru (28 kart)



Karty punktowania końcowego



Aby kupić jedną z tych kart, nie możesz tylko zapłacić pokazanej liczby żetonów wpływu, ale również odrzucić ze swojego obszaru gry wszystkie karty pokazane w prawym górnym rogu. Umieść kupioną kartę punktowania końcowego w swoim obszarze gry. Jej punkty zwycięstwa są liczone tylko podczas sekwencji punktowania końcowego (pod warunkiem, że nie odrzuciłeś jej za inną kartę punktowania końcowego).



Możesz wziąć **1 cegłę** z rezerwy i umieścić ją **na górze dowolnego jednego swojego elementu budowli w Porta Nigra** (pod swoim Rzymianinem). Nie otrzymujesz punktów zwycięstwa za to umieszczenie ale dostajesz nagrodę mistrza budownictwa, jeśli uruchomiłeś ją poprzez to umieszczenie.

Zamienne karty budowy



Te karty traktowane są pod każdym względem jak normalne karty budowy.

TWÓRCY

Autorzy: Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

Ilustracje i grafiki: Michael Menzel

Instrukcja i Layout instrukcji: Philippe Schmit

Przegląd instrukcji: Neil Crowley, Viktor Kobilke

Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Tłumaczenie: Michał Gościniak